DARK SEA WORLD

Тьма сзади!!!

Тут никого не хоронят

Ты хочешь сьесть это!
Даже если это твой друг

Запиши это важно...
(далее не разборчиво)

Ты рано умрешь!

Хаос не остановить,
пока он в тебе

YOU ALL DEAD

НЕ ЗАБЫВАЙ О ДРУЗЬЯХ...
А ТО ОНИ ПОДГОРЯТ

*Плагиат - сплошной плагиат
*Тут все украдено из Грани вселенной и DW,
*Я еще в здравом уме чтобы понять это - или уже нет.

хе хе хе аааааа
хахахаха

Базовые ходы

Все персонажи могут использовать ходы описанные ниже. Они построены по принципу следования логики. Ситуация, в которой оказывается персонаж, определяет какой ход будет задействован.



Железо

♦ Активно ♦
- ❑ АТАКУЙ
- ❑ ЗАПУГИВАЙ
- ❑ ПРЕВОЗМОГАЙ

♦ Пассивно ♦
- ❑ НАГРУЗКА
- ❑ СМЕРТОНОСНОСТЬ



Отражения

♦ Активно ♦
- ❑ СТРЕЛЯЙ
- ❑ ОСМОТРИСЬ
- ❑ СЛЕДИ

♦ Пассивно ♦
- ❑ ПОДГОТОВКА



Страницы

♦ Активно ♦
- ❑ ИЗУЧАЙ
- ❑ ЛЕЧИ
- ❑ ПУТЕШЕСТВУЙ

♦ Пассивно ♦
- ❑ БЛАГОСОСТОЯНИЕ



Покров

♦ Активно ♦
- ❑ ИНТРИГУЙ
- ❑ СКРЫВАЙ
- ❑ ОЦЕНИ ЧЕЛОВЕКА

♦ Пассивно ♦
- ❑ СВЯЗИ



Сердца

♦ Активно ♦
- ❑ ЗАЩИЩАЙ
- ❑ ОТКРОЙ СВОЕ СЕРДЦЕ
- ❑ ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

♦ Пассивно ♦
- ❑ ЖИВУЧЕСТЬ

Все характеристики

- ❑ ИЗБЕГАЕШЬ ОПАСНОСТИ

История

- ❑ ПОМОГАЕШЬ ИЛИ МЕШАЕШЬСЯ

Общие ходы

- ❑ ТЯЖЕЛАЯ НАГРУЗКА
- ❑ ОТДЫХАЙ
- ❑ ПОВЫШЕНИЕ
- ❑ КОНЕЦ СЕССИИ
- ❑ ГОТОВЬСЯ
- ❑ НАНОСИ УРОН
- ❑ ПОЛУЧАЙ УРОН
- ❑ УЖАС
- ❑ ЗАНУДСТВУЙ
- ❑ НЕМОЩЬ



Железо

Характеристика отражает физическую мощь, телосложение, а также боевые и атлетические навыки персонажа.

♠ Ход – Атакуй ♠

Когда ты атакуешь противника в упор, брось Железо. Атака также наносится из одноручного огнестрельного оружия, близкой дальности, если его владелец ввязался в поножовщину.

На 10+ нанеси противнику Урон, или ты можешь нанести Урон +2, но и противник нанесет свой урон тебе.

На 7-9 ты наносишь противнику урон, но и он наносит свой урон тебе (урон может быть заменен на особое воздействие свойственное монстру. Например чумная крыса, может заразить персонажа; ожившая статуя нанести травму, своим могучим ударом. Все это повышает опасность таких противников.)

Ситуативные правила - Урон: Мастер всегда имеет право повысить или занизить урон игрока, в зависимости от ситуации на поле боя от -1 до +1. Например если вы находитесь в узких пещерах вполне обосновано можно снизить урон владельцу двуручного меча или топора, который не может использовать все его преимущества в данном пространстве. Также урон может снижаться от невосприимчивости к типам атак, как известно ножи и пули меньше вредят скелетам, нежели обычная дубина, которая наоборот может повысить ущерб по ним. Оружие также имеет разную длину воздействия, бить паука у себя на ноге очень не удобно используя рыцарское копьё – но с ножом таких проблем не возникает. Однако выйти с ножом против всадника на коне будет не самым удачным решением.

♠ Ход – Запугивай ♠

Когда ты угрожаешь кому-то насилием, брось Железо.

На 10+ ему придётся выбрать: напасть на тебя (или предупредить о подобном намерении), но ты имеешь следующие +1 против него, или дать тебе то, что ты хочешь.

На 7–9 мастер может вместо этого выбрать 1:

- убраться к чертям с твоего пути;
- надёжно укрыться;
- дать тебе что-то, что, «как он думает», ты хочешь;
- дать тебе хоть что-нибудь, чтобы ты отстал;
- спокойно отступить, держа руки на виду;
- сказать тебе то, что ты хочешь знать (или хочешь услышать, возможно врать).

♠ Ход – Превозмогай ♠

Когда твое тело подвержено естественным опасностям, таким как голод, жажда, жара или переохлаждение, брось Железо.

На 10+ ты все еще держишься, продолжай свой путь.

На 7–9 получи два ранения, ты устал и выдохся, следующий бросок против этой опасности будет со штрафом -1.

На 6- твое тело не приспособлено к подобным условиям, Мастер скажет, что случилось с твоим персонажем и жив ли он вообще.

♦ Пассивно – Нагрузка ♦

Влияет на количество возможного переносимого веса. Нагрузка в системе не выражается в единицах измерения, скорее это общий показатель отвечающий за вес, объем и неудобность для переноса определенного предмета. Параметр нагрузки равен 8 + Железо. Например при железе (-1), нагрузка равна 7.

♦ Пассивно – Смертоносность ♦

Влияет на максимально возможный наносимый урон в ближнем бою, ведь как известно тяжелый двуручный топор может быть менее эффективен чем нож, если его использует хрупкий двенадцатилетний паренек. Если персонаж атакует в рукопашную, оружием ближнего боя, то он прибавляет к урону свой показатель Железа. Урон не может стать менее 1, что соответствует рукопашной атаке, но зато оружие сохраняет все свои теги. Смертоносность влияет только на вооруженные атаки, урон в рукопашном бою остается равный 1, если нет специальных ходов.

Отражения

Характеристика отражает способность видеть, слышать, подмечать необычное и вовремя на это реагировать.

♠ Ход – Стреляй ♠

Когда ты целишься и стреляешь во врага на расстоянии, брось Отражения. На 10+ у тебя — попадание, и ты наносишь урон. За дополнительную трату боезапаса ты можешь увеличить урон на +1 (максимально до +3). На 7-9, Мастер выбирает один из вариантов:

- Противник займет выжидательную позицию — он не станет атаковать и постарается укрыться от огня;
- Противник бросается в атаку. Его защита падает на 1, но кто-то подвергается угрозе;
- Союзник получит +1 на следующий бросок;
- Противник совершает выгодную тебе ошибку. Например, роняет то, что держал в руках, или перестает блокировать выход;
- Ты наносишь противнику свой урон, но попадаешь в опасное положение, в плоть до получения возможных атак.

Ситуативные правила - Урон: Когда по цели по тем или иным причинам сложнее или на оборот легче попасть мастер может повысить или занизить урон игрока от -1 до +1. Если цель слишком мала или очень быстрая то сложность попадания выражается в снижении урона, однако если цель огромная, неуклюжая или например связана и не может быстро менять позиции в бою – мастер может выдать бонусный урон.

♠ Ход – Осмотрись ♠

Когда ты оцениваешь напряжённую ситуацию, брось Отражения. При успехе можешь задать Мастеру вопросы. Когда ты действуешь в соответствие с его ответами, получи +1.

На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1 вопрос:

- каков для меня наилучший путь к отступлению, избеганию чего-либо или проникновению?
- какой враг для меня наиболее уязвим или опасен?
- что здесь только что произошло?
- что здесь назревает или произойдет в ближайшее время?
- что здесь самое ценное для меня?
- что здесь на самом деле не то, чем кажется?
- чего мне следует опасаться?
- каковы истинные намерения моего врага?
- кто здесь всё контролирует?

Напряженная ситуация не обязательно должна быть боевой, случайно пролитое вино на званном балу тоже может привести как к дуэли так и к казни.

На 10+, ты изучаешь вопрос быстро и опасность обходит тебя стороной.

На 7-9, мастер предложит тебе вариант похуже, трудное решение или тяжелый выбор ибо твое изучение привлекло внимание, было слишком медлительным или неряшливым.

♠ Ход – Следи ♠

Когда ты стоишь на страже, преследуешь или следишь за кем-то, брось Отражения.

На 10+, тебе удалось вовремя заметить изменения в ситуации, например подходящего противника или ускользающую цель через окно, и получить дополнительное время на следующее действие, при этом все кого ты предупредил и ты сам имеете +1 к нему.

На 7-9, ты отреагировал на мгновение позже, чем следовало, нет времени на подготовку.

На 6-, что бы ни случилось – это прошло внезапно.

♦ Пассивно – Подготовка ♦

Кому то хватает и секунды чтобы правильно оценить ситуацию, а кто-то перебинтовав больного, понимает что у того открытая рана и стоило бы сначала её зашить.

Вы уделяете больше внимаю подготовке получая количество припасов равное 2 + Отражения. Т.е. при отражении 2, вы имеете 4 припаса на руках. Припасы можно использовать как любую вещь из наборов (авантюриста, лекаря, ремонтный, рационный, книг и т.д.)

Страницы

Характеристика отражает ваши знания о мире, интеллектуальные и логические способности.

♠ Ход – Изучай ♠

Когда ты изучаешь вопрос, посмотри «знания» в своей карточке. Если классу свойственны знания в этой сфере или эта информация обговаривалась раньше но игрок её пропустил, то ты просто вспоминаешь интересующую информацию. Если персонаж не мог знать чего-то конкретного, ему придется организовывать исследования, посещать библиотеки или проводить время в лаборатории (на выбор мастера). В любом случае брось Страницы.

На 10+, мастер скажет тебе о предмете изучения что-то интересное и полезное в данный момент, а также ты получаешь +1 если используешь эти знания для следующего броска (например, изучив устройство определенной марки часов, можно более эффективно провести ремонт).

На 7-9, мастер скажет только интересное — как получить от знаний пользу, остается за тобой. (например, что в часовой механизм пострадал от удара, но задняя стенка и циферблат не повреждены).

♠ Ход – Лечи ♠

Когда ты стараешься не дать истечь кровью или привести в сознание оглушенного союзника, брось Страницы.

На 10+ ты стабилизируешь пациента.

На 7-9 то же самое, но ты подвергаешь себя или пациента угрозе.

♠ Ход – Путешествуй ♠

Путешествуя по враждебной территории, выбери членов команды, которые будут Капитаном(проводником), Штурманом(разведчиком), или Коком(поваром). Если у тебя недостаточно членов партии или кто-то решил отлынивать от работы, считай, что результат броска равен 6. Каждый из героев за работой бросает свои Страницы.

На 10+, Кок уменьшает расход рационов в половину (т.е. для пропитания 5х игроков надо лишь 2 рациона в день).

На 10+, Капитан ведет судно к цели, минуя известные неприятности (зависит от маршрута).

На 10+, Штурман замечает любую неприятность, что позволяет команде подготовиться. Штурман единственный кто не бросает страницы – он бросает Отражения от хода «следи», для выполнения своей роли. Именно он замечает случайные или сюжетные события запланированные мастером на вашем пути.

На 7-9, каждый выполнил работу, как и ожидалось — съели обычное количество рационов, заметили врагов, пусть и нет времени на подготовку, выбрал неприятности зависящие от маршрута.

На 6- мастер может выдать неприятность, относящийся к проваленному пункту путешествия.

➢**Разведанный маршрут:** Вы уже были на этом острове раньше. На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 1d дней потратив 1 топливо. На 7-9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 1:

- Вместо 1d дней путешествие заняло 2d дней;
- Во время путешествия на корабле что-то сломалось;
- Перерасход топлива – потрать еще одно топливо.

➢**Маршрут по картам:** Какой-то смельчак, бороздивший это море до вас, оставил вам указания или карту. На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 1d+2 дней потратив 1 топливо. На 7-9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 2:

- Вместо 1d+2 дней путешествие заняло 3d дней;
- Во время путешествия корабль получил повреждение — вычеркни 1 корпус;
- По прибытии вас могут ждать неприятности;
- Корабль попал в беду;
- Перерасход топлива - потрать еще два топлива.

➢**Неизвестный маршрут:** Вы в своем уме? На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 2d дней потратив 2 топлива. На 7-9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 3:

- Вместо 2d дней путешествие заняло 4d дней;
- Во время путешествия корабль сильно потрепало— вычеркни 2 корпуса;
- По прибытии происходит что-то экстраординарное;
- Корабль попал в жуткую передрягу;
- Корабль прибыл к неведомым берегам - вы сбились с назначенного курса;
- Кругом лишь море, вы не видели землю уже 2d дней;
- Перерасход топлива - потрать еще три топлива.



♦ Пассивно – Благосостояние ♦

Определяет уровень жизни от -3 (жизнь без крыши над головой, питаясь помоями), до +3 в роскошном поместье с видом на море. Этот параметр отвечает пассивно на уровень жизни, какое жилье и еду ты можешь себе позволить, в какие места тебя пустят. Если ты хочешь поднять свой уровень в чем то, тебе придется доплачивать богатство. Если со Страницами (-1), ты хочешь поселиться в пентхаусе на (+3), тебе придется доплатить 4 богатства.

Также благосостояние отвечает за сторонний заработок персонажа, в городе он может обыграть кого то в карты в лесу найти травы на продажу, даже собранные и проданные в городе диковинки, собранные во время путешествий, записывается в заработок. При этом необразованный бездарь почти весь заработок спустит на низменные потребности, тогда как благородный человек, знающий как вести финансовые дела, умеет вернее распорядиться своим состоянием.

Персонаж получает раз в эпизод установленный мастером 2+Страницы богатства.

При старте каждый получает 8+Страницы богатства на инвентарь.



Покров

Характеристика отражает способность персонажа ускользать, интриговать, обманывать и вообще воздействовать на мир и окружающих обходными, не всегда честными методами.

♠ Ход – Интригуй ♠

Когда ты пытаешься кем-то манипулировать, имея рычаг воздействия на NPC или пытаясь его заполучить, брось Покров. (Рычаг - это то, в чем NPC остро нуждается, что ему хотелось бы получить, а также то, чего он боится, не любит или всеми силами пытается скрыть).

На 10+ он выполнит просьбу если ты дашь ему обещание выполнить свою часть договора позже (невыполненные обязательства так и останутся висеть на персонаже и могут привести к определенным последствиям - но кого это волнует).

На 7-9 то же самое, однако NPC нужно какое-то подтверждение твоих намерений прямо сейчас. Это может быть задаток, некое подтверждение твоих слов или что-то еще, в зависимости от самого NPC. В любом случае если его устраивает «подтверждение» далее ход играется как 10+.

♠ Ход – Скрывай ♠

Когда ты хочешь скрыть правду от других, не важно, лжешь ли ты собеседнику в лицо, пытаешься пронести мимо охраны спрятанный револьвер или сам крадешься в тенях, брось Покров.

На 10+ выбери из списка 2 пункта. На 7-9 выбери из списка 1 пункт:

• Это не заняло много времени (включая подготовку).
• Это не привлекло лишнего внимания со стороны.
• Тебе не нужен спец. инструмент или знание, чтобы сотворить такое.
• Ты сделал все очень качественно, это будет нелегко раскрыть, даже если искать специально.

♠ Ход – Оценить человека ♠

Когда ты оцениваешь человека во время напряжённого общения, брось Покров, чтобы сорвать его с собеседника.

На 10+ выбери 2 из списка.

На 7–9 выбери 1 из списка вопросов, но и оппонент задаст тебе один вопрос из списка, ты должен ответить честно (если ты сказал что не придашь, должно случиться что-то пошатнувшее твою веру в этого человека, чтобы нарушить своё слово):

• говорит ли он правду?
• что он на самом деле чувствует?
• что он намерен сделать?
• что он хочет, чтобы я сделал?
• как я могу заставить его ____?

Если ход используется против игрока, человек как и мастер должен ответить как можно более правдиво.

♦ Пассивно – Связи ♦

Определяет количество связей персонажа, как эффектно тот втираетесь в доверие и остаетесь на позиции лучших друзей, без чего ни в преступном мире, ни в среде кулуарных интриг аристократии просто не выжить. Получите количество строчек истории равное 3 + Покров. Например при Покрове 2, вы сможете иметь 5 строчек истории. Также это определяет начальные связи равные вашему покрову, заполните их с любым из игроков или создайте собственную связь с каким то значимым НПС, с которым вы можете встретится в игре. Помните что история с НПС дает +1 к любым бросками против него, но НПС в отличии от игрока не может быть записан более чем один раз.

Сердца

Характеристика отражает внутреннюю силу и жар души персонажа, позволяя выдерживать удары судьбы, надеяться на лучшее и не сдаваться.

♠ Ход – Защищай ♠

Когда ты обороняешь человека, предмет или локацию, на которую напали, брось Сердца. На 10+, сохрани 3. На 7-9, сохрани 1. Когда то, что ты охраняешь, атаковано, ты можешь потратить 1 «сохранение», чтобы выбрать один из вариантов:

- Направить атаку с того, что обороняешь, на себя;
- Уменьшить эффект атаки или уполовинить количество урона;
- Открыть нападающего союзнику, чтобы предоставить ему +1 против нападающего при последующем броске;
- Нанести нападающему свой урон.

Ситуативные правила: Встать на защиту чего-либо означает встать рядом и полностью сосредоточиться на том, чтобы отражать направленные в него удары или держать на расстоянии противников. Если вы отходите от объекта защиты или прекращаете концентрироваться на отражении атак, вы полностью теряете запас.

♠ Ход – Открой свое сердце ♠

Когда ты открываешь свое сердце глубинным богам, брось Сердце. При успехе Мастер скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации и может задать пару вопросов; ответь на них.

На 10+ Мастер опишет всё подробно, но общение с древними и богами ужасает тебя - получи пункт Ужаса.

На 7-9 Мастер опишет определённые впечатления, ты получаешь два пункта ужаса.

На 6- ужас овладевает тобой, что случится опишет мастер.

Если ты уже знаешь всё, что можно знать, боги останутся безмолвны, а Мастер даст тебе понять, что новой информации не предвидится. Ты не получаешь Ужаса в этом случае.

♣ Ход – Последний вздох ♣

Когда у тебя нет Живучести, чтобы отметить только что полученное ранение, брось Сердца (помни про штрафы, за каждые 2 не поглощенные раны, штраф увеличивается на 1).

На 10+ ты серьезно ранен, но более твоей жизни ничего не угрожает. Ты без сознания, твои соратники могут попытаться привести тебя в чувство, оказав первую помощь.

На 7-9 ты без сознания и истекаешь кровью. Если в ближайшее время ты не получишь медицинскую помощь, твои приключения закончатся навсегда.

На 6- тебе не повезло. У твоих соратников есть всего один шанс спасти тебя, и времени для тебя отпущено всего пара-тройка секунд.

Ты можешь повысить расклад на одно значение, с 6- до 7-9, и с 7-9 до 10 приняв на себя «Немощь ужаса», осознавая свою смертность.

♦ Пассивно – Живучесть ♦

Как известно, любой человек может умереть от одного удара лопатой по голове или меткого выстрела в сердце, однако люди стараются не допустить этого - тратя свою живучесть каждый раз поднимая руки, чтобы остановить хук в голову или быстро меняя позицию под градом пуль. Когда у тебя не остается воли сопротивляться, ты получишь тот самый последний удар, который возможно отправит тебя к праотцам. Если ты потратил всю живучесть, брось "Последний вздох", получив -1, за каждые два не поглощенных урона. (Т.е. если живучесть в ходе атаки стала 0, то штрафов нет. Однако если было не поглощено 1 или 2 ранения, штраф будет -1. При 3 и 4 ранениях, штраф увеличится до -2 и т.д.)

Живучесть равна: Сердца + 5. Т.е. при сердцах (1), живучесть будет 6.

Общие ходы

Ходы не привязанные к основным характеристикам.

♣ Ход – Избегай опасности ♣

Когда ты действуешь, несмотря на явную угрозу, или сталкиваешься с непосредственной опасностью, скажи, как ты с этим справляешься, и брось соответствующий параметр. Мастер может не принять твоих объяснений, тогда тебе придется придумать что-то получше или в полной мере принять удар судьбы.

• Действуешь, сметая силой, агрессивно, на пролом – **Железо**;
• Действуешь, вовремя заметив или среагировав, полагаясь на тонкость слуха, обоняния и зоркость глаз – **Отражения**;
• Быстро соображаешь, всячески используешь умственное превосходство и навыки персонажа – **Страницы**;
• Используешь обман, скрытность, грязные маневры – **Покров**;
• Принимая все на себя, переносишь все за счет воли к жизни – **Сердца**.

На 10+, ты делаешь то, что собирался, и опасность обходит тебя стороной.

На 7-9, ты спотыкаешься, сомневаешься или теряешь время. Мастер предложит тебе вариант похуже, или же ты сам можешь рассказать, что пошло не так. В любом случае, трудное решение за тобой. Например:

• Вы получаете следующие -1, в ходе того что вам стоило это не малых усилий.
• Вы привлекаете ненужное внимание.
• Вы оставляете отчетливый след, вас легко найти.
• Опасность временно отступает, готовая повториться в любой подходящий момент и т.д.

♣ Ход – Помогай или мешай ♣

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то из персонажей игрока, брось Историю с ними. На 10+, они получают +1 или -2 к их броску, на твой выбор. На 7-9, они все еще получают модификатор, но ты подставляешься под опасность, или же тебя ждет расплата, или же ты вынужден будешь платить…

♣ Ход – Тяжелая нагрузка ♣

Когда ты делаешь ход с весом, меньшим или равным, чем твоя нагрузка, все в порядке. Когда же ты несешь вес, равный нагрузке +1 или +2, ты получаешь -1 ко всем броскам. Если же вес больше, чем Нагрузка+2, то у тебя есть выбор – сбросить как минимум 1 вес и бросить с -1 или автоматически потерпеть неудачу.

♣ Ход – Отдыхай ♣

Около 8 часов свободного времени, проведенного в удобном месте. Когда ты остановился на привал, съешь рацион или потрать припас (ночуя в гостиницах питание входит в цену). Если вокруг опасно, можно выставить дозор и «Следить». Если у тебя достаточно опыта - получи повышение. Когда ты проснешься через 8 часов, и тебя при этом никто не разбудил, то ты восстанавливаешь 1 очко живучести. Когда ты отдыхаешь не меньше недели, соблюдая постельный режим (7 раз после получения), ты излечиваешь одну немощь (травмы и критические ранения). Когда ты отдыхаешь месяц в дали от приключений в спокойной обстановке излечи все «немощи ужаса».

♣ Ход – Повышение ♣

Когда у тебя есть количество опыта, равное (или выше) четырем + ваш текущий уровень, вычти 4+Лвл из общего значения опыта, увеличь свой уровень на 1 и:

• Выбери ход из ходов развития, ниже или равный тебе по только что взятому уровню.
• Выбери дополнительный ход из стартового списка (лишь один раз за игру)
• Выбери ход из карточки не использующегося персонажа или еще один стартовый ход из своей (лишь один раз за игру, доступно на 6 уровне и выше)

♣ Ход – Конец сессии ♣

В конце сессии получи 1 опыт если ты скинул узы – например отдал долг или спас жизнь. Можешь освободить ячейку истории или создать новые связи если у тебя есть хотя бы одна пустая строчка. Затем, ответь на 3 вопроса:

• Узнали ли мы что-то новое и важное о мире или занятии?
• Превзошли ли мы впечатляющего врага или монстра?
• Получили ли мы запоминающееся сокровище?

За каждый ответ «да», участвующий в этом член партии получает 1 опыт.

Мастер может дать 1 опыт лично одному из игроков, за выдающийся отыгрыш или если он добился значимого успеха или может устроить голосование среди игроков, чтобы они выбрали этого человека сами.



♣ Ход – Готовься ♣

Когда ты проводишь свободное время в учениях, медитации или суровых тренировках, ты получаешь подготовку. Если ты готовишься неделю или две, то получаешь 1 подготовку. Если месяц и больше, то 3 подготовки. Когда приходит время, ты можешь потратить 1 подготовку, чтобы получить +1 на любой бросок. Ты можешь потратить лишь 1 подготовку за бросок.

♣ Ход – Наноси урон ♣

Когда ты определяешь свой урон, он зависит от оружия. Внимательно следи за количеством урона своего оружия и ходов. После определения урона брось столько д6, сколько урона у тебя есть. Итог можешь сравнить со списком в «Получай урон».

♣ Ход – Получай урон ♣

Когда ты получаешь ранения, брось 1 кость за каждую единицу урона.

Если выпало 1—3, получи 0 ранений.

Если выпало 4—5, получи 1 ранение.

Если выпало 6, получи 2 ранения.

Вычти из количества полученных ранений твою защиту и зачеркни столько Живучести, сколько ранений осталось. Если у тебя больше нет живучести, ты испускаешь последний вздох.

♣ Ход – Ужас ♣

Некоторые неприятности этого мира бьют не по телу, а по психике. Ужас растет медленно, чаще всего от проваленных проверок в определенных ситуациях, по выбору Мастера. Но как и накладывая, мастер может решить что некоторые ситуации снимают пункты ужаса – хороший запой или посещение психиатра, однако ужас не может упасть ниже нулевой отметки. Когда количество ужаса достигнет 4 + кол-во немощей, игрок получает «немощь ужаса», отражающую его слабость – получите немощь и скиньте счетчик ужаса в ноль.

♣ Ход – Занудствуй ♣

Если ты занудствуешь и упрекаешь мастера в недостаточном реализме, то брось кубики. На 10+, Мастер уделит внимание твоему замечанию, поправит описание, получи 3 очка зануды. На 7-9, объясни за 10 секунд, почему ты прав. Если тебя поддержат другие игроки, Мастер удовлетворит тебя, исправив описание. В любом случае получи 2 очка зануды. На 6-, хорошая попытка получи очко и помолчи.

Если ты накопил 10 очков зануды, то реализм ударит по твоему персонажу. Будь готов к неожиданно лопнувшей тетиве арбалета или сифилисе от вчерашней шлюхи.

♣ Ход – Немощь ♣

Если ты попал в опасную ситуацию, ты можешь получить немощь вместо или плюс к ущербу, если он например кровавый, или же от нарастающего ужаса. Немощь накладывается на характеристику, которая получает -1 к броскам пока её не излечить. Нельзя получить более 1 немощи, на одну и ту же характеристику. Немощи делятся на Травмы и Ужас. Первое можно лечить используя медицинские средства, второе лишь длительным отдыхом.



Создание персонажа

Основные правила – которые позволят вам быстро создать себе персонажа для игры.

♠ Создание персонажа ♠

Когда ты создаешь персонажа, выбери один из бланков. Каждый бланк — уникален. Ты не просто аристократ — ты Аристократ, единственный в своем роде. В мире есть много наемников, но ты — тот самый Наемник. Выбрав буклет, выполни следующие шаги один за другим. Некоторые шаги могут потребовать обсуждения с другими игроками или Ведущим.

• **Укажи имя персонажа** - постарайся, чтобы имя подходило персонажу и миру игры;

• **Распредели характеристики** – ты имеешь +2, +1, +1, 0, и –1 по характеристикам. У каждого персонажа есть основная характеристика;

• **Выбери происхождение** - если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет;

• **Выбери стартовые** – выбери стартовые ходы для своего персонажа, из карточки на обратной стороне;

• **Выбери снаряжение** - Внимательно прочитай главу про снаряжения и сделай выбор, приобретая на сумму установленную твоим благосостоянием;

• **Параметры** - Укажи стартовые параметры: Благосостояние (богатство), Припасы, Живучесть и т.д.;

• **Связи** – Если вы имеете стартовые связи, укажите их с важными НПС (если мастер согласен ввести их в игру) или игроками, описывая вашу совместную историю, если оба игрока с ней согласны. Если мастер не готов к стартовым связям, вы можете расславить их после первой сессии – плюс к «изменениям истории» в конце сессии.



После того как ты закончил — покажи своего персонажа Ведущему. Он примет во внимание твой выбор, чтобы сформировать предстоящее приключение таким образом, чтобы ты мог максимально проявить все уникальные способности своего персонажа.

Опиши его внешность и создай краткую биографию для понимания.

Снаряжение

Полезные вещи наполняют затхлые гробницы и забытые сокровищницы мира. Боец может найти новый острый клинок, а убийца - наткнуться на смертельный яд. Многие предметы - обыденные, вовсе не магические или уникальные от природы. Любая волшебная или единственная-в-своем-роде вещь никогда не является обыденной, когда речь заходит о ходах.

У каждого предмета экипировки есть набор тэгов. Они говорят о том, как экипировка воздействует на персонажа, который ей пользуется. Если оружие неудобное, то шансов выронить его во время неудачного броска «атаки» намного больше.

Это никоим образом не исчерпывающий список - ты вправе создавать собственные тэги.

♦ Теги ♦

Внутрь: Полезен только если его ввести в персонажа или добавить в еду.

+Бонус: Модифицирует эффективность персонажа в той или иной ситуации. Это может быть следующие +1 к следующей слежке или постоянные -1 на атаку.

Цена: Обычная цена этого предмета.

Опасный: Использование сопряжено с опасностью. Если персонаж не предпринял мер предосторожности, Мастер вправе обрушить на его голову все последствия его глупого поступка.

Запас: Это припас который можно использовать лишь одним способом. В отличие от универсального припаса, запас еды не станет запасом стрел.

Требования: Только определенный тип людей может использовать это. В противном случае, от него не будет никакого толку. Например только добрый персонаж может использовать ангельский клинок, а чтобы поднять топор варвара нужна выдающаяся железо.

Медленный: Требует от нескольких минут до получаса на применение.

Касание: Применим только при прикосновении

Двуручный: Для эффективного использования нужно две руки.

Вес: Столько считается при Нагрузке персонажа. Если вес не указан, то это не приспособлено для перемещения. Три Богатства например имеет вес 1.

Надетый: Чтобы использовать, придется это надеть.

… использований: Это можно использовать только ограниченное число раз.

Мощное: Может отбросить противника или даже сбить его с ног и хорошо подходит для уничтожения препятствий, некоторые типы объектов можно уничтожить только данным оружием;

Урон: Особо опасно для врагов – количество кубов урона который бросаются при атаке с помощью этого оружия.

Игнорирует броню: Из наносимых повреждений не вычитается броня противника.

Кровавое: Оно наносит повреждения особо жестоким образом, буквально разрывая жертв на куски. Вы можете нанести количество ран равное вашему Урону без броска, по противнику без какой либо защиты;

Бронебойный: Проходит сквозь броню. Нанося урон, персонаж вычитает значение бронибойности из защиты цели.

Точное: Поощряет точные удары. Персонаж получает +1 к стрельбе или атакам с точными инструментами. Бонус распространяется только но основную дистанцию воздействия.

Перезарядка: После применения, требуется определенное время на перезарядку.

Дистанция: определяет предельную дальность эффективности оружия и снаряжения:

- в упор: для атаки цели в ближнем бою;
- ближняя: для атаки цели, находящейся от пары шагов до 40 метров. Также может быть использовано на дальнюю дистанцию с -2 к попаданию и урону;
- дальняя: для стрельбы на дистанциях больше 40 метров. Имеет -1 к попаданию и урону на ближней дистанции. Невозможно стрелять из такого в упор.

Оглушающее: Атакуя этим оружием, персонаж наносит оглушающий урон вместо обычного.

Метательное: Чтобы ранить кого-то, персонаж метает это. Используя Стрельбу этим оружием от Железа на ближней дистанции, однако он не может повысить урон за счет траты боеприпасов — метнув оружие, персонаж решается его, пока не вернет.

Защита X: дает персонажу X брони. Если у персонажа несколько предметов с таким свойством, используется максимальный.

Защита +X: увеличивает броню персонажа на X и может сочетаться с броней X.

Неудобный: С ней непросто обращаться. Персонаж получает постоянные -1, пока использует это. Данный штраф складывается. Если штраф от оружия накладывается только при его использовании, то надетая броня накладывает штраф на все действия.

Скрытый: предмет может быть скрыт под одеждой, и без специального досмотра его нельзя обнаружить.

Тяжелое: каждый выстрел из оружия тратит характерный боеприпас, оно является стационарным. Тяжелое оружие пробивает тяжелую броню по обычным правилам и полностью игнорирует обычную защиту.

Бесшумный: Если противник погибает от такого оружия, не завязывая длительного поединка, это убийство проходит тихо.

Редкость: Чем реже предмет тем обоснованней заявление поиска этого предмета на 2д6+Редкость.

Изящное: Это оружие создано для точных ударов и фехтования, а не банальной силы. Вы можете использовать Отражения в место Железа для атаки, однако максимальный урон также ограничен Железом.

Оружие

Эта глава позволит вам спроектировать своё не магическое оружие, которое будет иметь ряд тегов, цену и редкость, для поисков в магазине или заказов оружейнику. Если вы создали слишком дорогое и редкое оружие, не удивляйтесь что долгое время не сможете его найти или оплатить.

♦ Калькулятор оружия ♦

Стартовые параметры оружие имеет стоимость «0», урон 1, вес 1, дальностью в упор. Если вам этого не достаточно вы можете использовать калькулятор чтобы улучшить его, но повышая его стоимость. Прибавляйте параметр «Цена» к стоимости своего получившегося оружия.

Теги	Цена	Свойства
Описание	0	Опиши свое оружие, чтобы мастер представлял его. Сверьтесь с таблицей Редкости, чтобы не идти с ней вразрез, покупая оружие стоимостью «1» и описывая его как меч из золота.
Дальность в упор	0	Для дальности «В упор» определи примерную дальность поражения (нож/меч/копьё).
Стрелковое	+0,5	Выбери одну дальность (ближняя/дальняя), заменяя тег «В упор». Получая дальнобойное оружие к нему тут же добавляется тег «запас».
Доп. Дальность или Метание	+0,5	Добавляет стрелковому оружию, дополнительную зону поражения. Оружию ближнего боя дает тег «Метание».
+ урон оружия	+1,25	Увеличьте урон от оружия. Максимальный урон магазинного стрелкового оружия «5», рукопашного «3».
+1 бронебойный	+1,5	Отнимается от количества «Защиты» противника. Максимальная бронебойность магазинного оружия «+2».
Мощное	+1	Оружием можно дробить горные породы, без риска его повредить. Данное оружие может свалить с ног при ударе или повредить противника с тегом «тяжелая броня».
Кровавое	+1	Наносит особо страшные раны, буквально разрывая противника на части. Накладывает на игроков «Немощь» буквально с одной раны. Может вгонять в панику. Вы можете нанести количество ран равное вашему урону, без броска, по противнику без защиты.
Изящное	+1,5	Вы можете использовать Отражения в место Железа для атаки, однако максимальный урон также ограничен Железом.
Скрытое	+0,75	Предмет может быть скрыт под одеждой, без специального досмотра его нельзя обнаружить.
Защита +1 ББ	+1,75	Вы получаете +1 защита в ближнем бою. Максимальная защита магазинного оружия «+1».
Защита -1 ББ	-1,25	Вы получаете -1 защита в ближнем бою. Максимальная защита магазинного оружия «-1». Лишь для оружия с тегом «в упор».
Точное	+1,75	Персонаж получает +1 к стрельбе или атак из точных орудий.
Бесшумное	+0,5	Оружием довольно легко совершать убийства не привлекая внимания, даже если у вас нет на это особых ходов от класса.
Оглушение	+0,5	Может вывести противника из боя, не подвергая его жизнь опасности.
Частый	+0,25	Оружие снижает свою редкость на одну градацию.
Материал	+0,75	Оружие выполнено из необычного материала, дерева сосны, серебра, оно позолочено и т.д.
Автоматическое	+0,25	Потратив боеприпас, перекинь кубы урона приняв новое значение. Только для Стрелкового оружия.
Опасное	-0,75	Ваше оружие связано с риском использования, что увеличивает последствие при его использовании -6. Мастер расскажет вам что случилось,
Перезарядка	-1	Свойство можно взять только оружию с тегом «Запас». После применения, требуется определенное время на перезарядку.
Медленное	-1,5	Оружие нужно долго подготавливать для выстрела или использования. Оно не может быть уже готово, если только вы не устраиваете засаду.
Неудобное	-1,25	Используя данный предмет, вы получаете -1 ко всем броскам.
Двуручное	-0,5	Оружие можно использовать только двумя руками.
+1 Вес	-0,25	Оружие много весит. Максимальная прибавка веса для магазинного оружия «+2»
-1 Вес	+0,5	Оружие легкое. Минимальный вес «0».
Громкое	-0,25	Выдает не только ваше присутствие, но и местоположение.



♦ Возможные варианты ♦

Распространенные варианты оружия – ближний бой.

Название	Урон	Цена	Вес	Теги
Карманное	**1**	**2**	**1**	В упор, скрытое, изящное, бесшумное.
Легкое	**2**	**3**	**1**	В упор, изящное.
Обычное	**2**	**1**	**2**	В упор.
Тяжелое	**3**	**2**	**3**	В упор, неудобное, двуручное, мощное или кровавое.

Распространенные варианты оружия – дальний бой.

Название	Урон	Цена	Вес	Теги
Карманное	**2**	**3**	**1**	Скрытое, изящное, громкое, ближнее.
Тетивное	**3**	**3**	**2**	Бесшумное, перезарядка, двуручное, точное, ближнее.
Револьвер	**3**	**4**	**1**	Бронебойный 1, громкое, ближнее.
Двустволка	**5**	**4**	**2**	Перезарядка, двуручное, неудобное, кровавое, громкое ближнее.
Карабин	**4**	**4**	**3**	Двуручное, мощное, громкое, дальнее.
Винтовка	**3**	**6**	**2**	Бронебойный 2, громкое, перезарядка, точное, двуручное, дальнее.



♦ Редкость ♦

Редкость рассчитывается из получившейся цены оружия и определяет насколько легко найти тот или иной предмет на рынке. Стоимость оружия округляется в большую сторону.

Итоговая цена	Редкость	Свойства
0-2	+1	Простые и обыденные предметы как - ножи, лопаты и грабли, самодельная дубинка или простейшая пика. Если нет экстренной ситуации, это даже не требует броска на поиски
3-4	0	Обычное оружие, мечи или топоры, стандартные копья или молоты. Оружие может быть трудно купить там, где его ношение или продажа запрещена, или там где его не производят, а оно пользуется популярностью.
5-6	-1	Редкое оружие – кроме того что это прекрасный образец, так его и не так легко выделить из сотни других мечей, если вам кто то не подскажет или вы не узнаете инициалы великого мастера на нем.
7+	-2	Уникальное оружие – таким обладает хорошо если один из ста тысяч бойцов, у него чаще всего есть богатая история и великий мастер сотворивший это чудо на свет божий. На рынках почти не встречается или стоит бешенные деньги.

♦ Запасы ♦

Если вы хотите закупить «запасы» к стрелковому оружию, дополнительно к вашим припасам, оперируйте тем что к любому оружию подходит лишь свой запас. Каждый «Запас» имеет три использования и 1 Вес, пять использований если повысите цену на 1 богатство.

- Если оружие или предмет Простой или Обычный, стоимость запаса считается «1»;
- Если оружие Редкое, стоимость запаса считается «2»;
- Если оружие Уникальное, стоимость запаса считается «3».

♦ Некоторые вещи ♦

Вы можете искать на рынке иные вещи, некоторые из которых пригодятся вам в приключении.

Припасы: Стоимости нету; вес 0
Припасы пополняются при первом походе на рынок, после получения заработка от «богатства» или если вы имеете неограниченный доступ к обыденным предметам. Припасы можно использовать как любую вещь из наборов (авантюриста, лекаря, ремонтный, рационный, книг и т.д.)
Припарки и мази: Стоимость 1; вес 0 (3шт – вес 1)
После обработки ран и ссадин, восстанавливает цели 1 ОЖ, не важно как давно он потерял их.
Зелье лечения: Стоимость 5; вес (3шт – вес 1)
После использования восстанавливает 5 ОЖ или немощь, очень редкий предмет.
Сумка с книгами: Стоимость 2; вес 2; использование 5.
Если в сумке персонажа есть нужная книга, то изучая, он может проконсультироваться с ней и получить +1 на этот бросок если он имеет нужные знаний или просто возможность изучить на месте если не имеет их, потратив использование.
Антидот: Стоимость 2; вес (3шт – вес 1)
Выпив противоядие, персонаж тут же избавляется от действия одного из ядов.
Набор выживания: Стоимость 2; вес 2; использование 5.
Потрать припас и обеспечь одного персонажа всем необходимым для выживания в дикой природе в течение 3х дней (кроме еды).
Рацион скоропортящийся: Стоимость 0-1, вес 1, использ. 3.
Прокормит человека в течении 1 дня за использования, первый рацион можно достать бесплатно в гостинеце или другом месте проживания. Спиши все припасы через 3 дня после покупки (он пропал).
Рацион для путешествий: Стоимость 1, вес 1, использ. 5.
Прокормит одного человека в течении 1 дня за использование.
Набор ловушек: Стоимость 4; вес 2; использование 5.
Установи ловушку на 2 урона, за каждое использование с верху увеличь урон на +2.

Снотворное: Стоимость 1; вес 0 (3шт – вес 1)
Внутрь - Жертва погружается в легкий сон.
Слабительное: Стоимость 1; вес 0 (3шт – вес 1)
Касание - Цель наносит на 2 урона ниже чем должен, постоянно пока не излечится.
Фенилэтиламин: Стоимость 1; вес 0 (3шт – вес 1)
Внутрь - цель возбуждается даже от рисунка на ковре, появляется ложная влюбленность в течении пару часов.
Адреналин: Стоимость 1; вес 0 (3шт – вес 1)
Касание - Всякий, кто наносит цели ущерб, бросает два раза и выбирает лучший результат.
Набор лекаря: Стоимость 3; медленное; вес 2; использ. 5.
Потратив 1 использование, ты излечиваешь 1 ОЖ полученное не более 2х часов назад. Потратив 3 запаса, ты излечиваешь немощь полученную не более 2х часов назад, если это не симптомы Ужаса.
Набор одежды: Стоимость 3; медленное; вес 2; использование 5.
Потратив 1 использование, ты полностью изменяешь свой имидж, вплоть до макияжа, прически, костюма и запаха духов.
Ремонтный набор: Стоимость 3; вес 2; использование 5.
Потрать 1 использование, чтобы получить любой необходимый для ремонта инструмент.
Набор взломщика: Стоимость 3; вес 1; использование 5.
Потрать 1 использование и получи инструменты для взлома.
Набор авантюриста: Стоимость 1; вес 2; использование 5.
Это вещмешок со всем необходимым — там есть колышки, веревки, мел, свечки, соль, шесты и все такое… Каждый раз, когда персонаж ищет нужный обычный предмет, он копается в вещмешке, находит то, что ему надо - списывая использование.
Вино: Стоимость 2, вес 1
Распив с кем то вино, получи +1 к переговорам с ним.
Топливо: Стоимость 2, вес (1 бак или 1груз)
То единственное что ведет вас через тьму.

♦ Богатство ♦

Богатство это деньги или другие предметы, удобные для оплаты. Богатство имеет вес: 3 богатства на 1 вес. Каждое богатство примерно заменяет 50 местных монет. Вы можете носить богатство и в менее доступной валюте – например в слитке золота, получая 1 вес за 10 богатства, но тогда не удивляйтесь что не многие смогут принять его в оплату или купят его всего за 7 богатства. В любом случае, тут указаны некоторые действия и покупки, которые можно сделать за Богатства.

Подарок: 1 б.
Дар дворянину: 4 б.
Кольцо, колье, богатый наряд: 2 б.
Подарок достойный короля: 50 б.
Три месяца низко квалифицированного ручного труда: 2 б.
Месячное жалование стражника: 2 б.
Индивидуальный предмет у кузница или оружейника: Цена + 2-4б.
Вечеринка с выпивкой, танцами и компанией на ночь: 1 б.
Охрана, день по местности полной бандитов: 2 б.
Охрана, день по местности полной монстров: 5 б.
Убийство в подворотне: 2 б.
Заказное убийство: 7 б.
Услуги доктора: 1 б.
Приданное крестьянина: 1 б.
«Крыша» для небольшого дела: 3 б.
Взятка для чиновника: 2 б.
Соблазнительная сумма: 5 б.
Предложение, от которого нельзя отказаться: 20 б.
Ослик: 2б. Нагрузка 15.
Конь: 4 б. Нагрузка Ты + 7.
Боевой конь: 15 б. Нагрузка Ты + 10.
Фургон под 2 лошади: 6 б. Нагрузка 5 человек + 20.

Землянка: 5 б.
Домик: 15 б.
Особняк: 50 б.
Крепость: 1 000 б.
Замок с городом, под охраной стен: 5 000 б.
Годовой расход на жильё – помните, что все требует обслуживания в размере 10% в год. Можно упустить данные расходы, если это стоит 10 б и менее.

Случайные награды за монстров: *Брось урон монстра и по выпавшему значению ранений выдай награду.*

1 – Его вещи ни чего не стоят.
2 – Предмет, полезный в текущей ситуации
3 – Одно богатство.
4 – Небольшой предмет (драгоценный камень например) значимой ценности, 1d4 богатства
5 – Незначительная волшебная безделушка
6 – Полезная информация (в виде улик, заметок и т.п.)
7 – Мешок с монетами, 1d8 богатства.
8 – Очень ценный небольшой предмет стоимостью 2d6 б.
9 – Сундук с золотыми монетами и ценностями, 3d6 б.
10 – Сильный волшебный предмет или магический эффект
11 – Слава о вас пробежаться по всем землям.

♦ Броня ♦

*В надетом виде, удваивается при переносе.

Название	Защита	Цена	Вес	Теги
Легкая броня	**1**	**2**	**1***	
Тяжелая	**2**	**5**	**3***	
Сверх тяжелая	**3**	**8**	**5***	Неудобный.
Щит малый	**+1**	**3**	**2**	
Башенный щит	**+2**	**5**	**4**	Двуручный, неудобный.
Доп. функции	-	+	-	Броня может иметь доп. слоты под оборудования, добавляя вес. Может обеспечивать маскировку или герметичность. Броня может быть полной или защищать лишь участки тела. Быть скрытыми или облегченной и т.д. Но все это добавляет ей стоимости и делает не магазинным предметом.

Магическое снаряжение

В мире есть вещи куда более странные, чем броня и клинки. Магические предметы это необычные вещи с присущими им силами. Ты сам создаешь волшебные вещи для своей игры. Мастер может выдавать волшебные вещи как трофеи или награды за задания и подвиги. Нижеприведенный список предлагает определенные идеи, но все зависит от твоего решения. Придумывая собственные волшебные предметы, помни, что они волшебные. Простые модификаторы вроде +1 урон это сфера обыденности - волшебные вещи должны давать бонусы поинтереснее..

♦ Священный Мститель ♦

В упор, вес 2, урон 3.

В мире много клинков, но только один Мститель - это меч из золота, серебра и света, почитаемый всеми орденами и религиями, для которых слово добро что-то значит. Его касание – благословение, и у многих один его вид вызывает слезы радости. В руках последователя добрых поступков, он показывает истинную силу. Если вы имеете мировоззрение от «Сердца», увеличьте свой урон до 5. Кроме того, Мститель может причинять вред любому созданию зла, не важно какой защитой и иммунитетами оно обладает. Ни одно существо зла не может коснуться его, не испытав жуткой боли. В других руках, это обычный меч, более тяжелый и громоздкий, чем все остальные — он получает тэг неудобный. Мститель, хоть и не является разумным, всегда будет притягиваться к делу истинного добра, как железо к магниту.

♦ Стрелы тьмы ♦

Боезапас, вес 1.

Созданные во тьме слепым мастером, эти стрелы могут найти свою цель даже в самой непроглядной темноте. Лучник может стрелять ими вслепую, в темноте, даже с завязанными глазами, и все равно попадет в цель. Но если свет солнца когда-либо коснется этих стрел, то они рассыплются как пыль.

♦ Гвоздь в черной ржавчине ♦

Вес 0.

Гвоздь или шип, кривой и вечно холодный, вырванный, как говорят, из Врат Смерти. Если вбить его в труп, то он исчезает и гарантирует, что мертвец никогда не восстанет — никакое колдовство, не сможет вновь разжечь огонь жизни (естественной или неестественной) в этом теле.

♦ Бездонная сума ♦

Вес 0.

Сума с имуществом внутри больше, чем снаружи, она может вместить бесконечное количество предметов, и вес ее никогда не увеличивается. Когда ты пытаешься извлечь из сумы предмет, брось Страницы. *На 10+,он на месте. *На 7-9, выбери одно:

- Ты достал то, что нужно, но это заняло время
- Ты получил похожий предмет на выбор мастера, но это заняло несколько мгновений.

Неважно, сколько в ней вещей, сума с имуществом всегда имеет вес 0.

♦ Колесо хаоса ♦

Вес 0.

Древнее деревянное колесо, обитые сталью спицы в виде восьмиконечной стрелы. На первый взгляд, в нем нет ничего особенного. Но под пытливым взором магии или специалиста, открывается его истинная природа: Колесо хаоса это дар от одного из древних. Когда ты держишь Колесо и произносишь его имя, брось Сердце. На 10+, Древний, которого ты назвал, обратил на тебя внимание и одарил аудиенцией. На 7-9, встреча не проходит для тебя бесследно, ты выбираешь одну из характеристик и понижаешь ее на 1 пункт.

♦ Шпиль Древних ♦

Копьё, в упор, вес 3, урон 4, двуручное.

Никто не знает, откуда взялось копье из искривленного белого коралла. Тот, кто носит его слишком долго, обнаруживает, что его разум наполняют чужеродные сны, и он начинает слышать странные мысли «иных». Никто не в безопасности. Его истинное предназначение — причинять вред созданиям, чья странная природа защищает их от обычного оружия. Шпиль может ранить врагов, иным образом неуязвимых для вреда. Носитель узнает этих жутких врагов с первого взгляда — Шпиль узнает своих.

♦ Монета памяти ♦

Вес 1.

Хотя на первый взгляд это обычный медный грош, на деле, это зачарованная монетка. Хозяин может в любой момент избавиться от нее, выкинув в колодец, чтобы немедленно узнать факт, который был забыт. После этого монета исчезает чтобы появиться в чьем-то кармане. Это не обязательно вещь, которую забыл именно её хозяин, это может быть забытая тайна древних. Трактовка этой ситуации остается за мастером.

♦ Плащ потухших звезд ♦

Вес 1, использований 5.

Накидка из богатого черного вельвета снаружи, сверкающая маленькими точками света внутри, этот плащ искажает судьбу, время и саму реальность, чтобы защитить хозяина, который может превозмогать опасность той характеристикой, которой считает нужным. Чтобы сделать это, носитель призывает магию плаща и его игрок описывает, как плащ помогает «нарушать правила». Он может отразить огненный шар с помощью Покрова, обманув его, что достоит жизни и приведя сотни причин, применяя могучую логику Страниц, чтобы доказать, что падение не причиняет вреда. Плащ сделает это возможным, но помни его силы не безграничны и скоро иссякнут как пропавшие звезды на небесах.

♦ Свиток магии ♦

Вес 0.

Обычный свиток, на котором написано заклинание. Это заклятье должно быть понятно тебе или иметь за собой не сложный ритуал понятный каждому, чтобы ты мог его использовать. Когда ты используешь заклятье из свитка, оно действует, надписи исчезают - все просто.

♦ Священный огонь ♦

Вес 1.

Священное масло, созданное в очень ограниченном количестве из святой воды и маслянистых Мироточений, освященное самим Первосвященством. В отличии от названия, оно не горит, это лишь ускорит его высыхание. Нанесенное на любое оружие, которое используют против обитателей других измерений, масло разрушает магию, пронизывающую существо. В некоторых случаях, это отправляет существо домой. В других случаях, это просто разрушает магию, что управляет созданием. Масло остается на оружии в течение нескольких часов, прежде чем высохнет и растворится.

Если нанести масло на дверной порог или нарисовать им круг, то оно не будет пускать существ из других измерений. Они просто не смогут пройти сквозь масло. Масло остается на полный день, пока не впитается или не испарится.

♦ Золотой воск ♦

Вес 0, использований 1.

Желтоватая свеча, кажется, будто она прогорает за мгновение, и свет, что она дает, странный и слабый. А воск всегда прохладный. Капни воск в ухо жертвы и получи 3 «сохранения». Потрать «сохранение» и задай цели вопрос. Они вдруг поймут, что независимо от своей воли, говорят тебе правду.

♦ Эхо ♦

Вес 0.

Кажется, что бутылка пуста. Однако, откупорив ее, можно услышать шепот из другого измерения, что будет не замолкая звучать в твоей голове, пока ты не закроешь бутылку или не разобьешь её. Хозяин узнает о великой опасности, и как ее избежать. В любой момент после использования Эха, ты можешь игнорировать результат одного броска — твоего или другого игрока — и бросить снова, заявив что слышал об этом и был готов. Однако каждое использование эха добавляет её владельцу +1 к ужасу.

♦ Крылья из воска ♦

Вес 1.

Кто не мечтал парить в прекрасном синем небе? В попытке воплотить мечту людей, прикованных к земле, были созданы эти волшебные крылья.

Когда ты возносишься в небо с помощью них, брось Железо. На 10+, твой полет управляем, и ты можешь парить, сколько тебе вздумается. На 7-9, ты взмываешь ввысь, но твой полет короткий, неустойчивый или непредсказуемый — на твой выбор. На 6-, ты взмыл в небеса, но приземление и все, что между, остается на волю мастера.

Как и гласит легенда, любое попадание на крылья солнечного света, расплавят их в ничто.

Пример игры - с грани вселенной.

Ведущий: Вы стоите в ангаре заброшенной судостроительной верфи. Скудное освещение от фонарей не позволяет разглядеть все помещение, но вы понимаете, что в ангаре давно не было посетителей: повсюду разбросаны куски обшивки кораблей, остатки инструментов и контейнеров, у одной из стен валяется ржавый и помятый батискаф. Что вы будете делать?

Наемник: Я подсыпаю угольной крошки в свой игломёт и включаю под ствольный фонарь. Наверняка акультисты, за которыми мы охотимся, все еще здесь, и я не хочу, чтобы мы попали в засаду.

Охотник: Пока наемник охраняет нас, я исследую ангар в надежде найти систему вентиляции, через которую хочу пробраться дальше, не вызывая большого внимания у местного населения.
[*Осмотреться — это общий ход доступный всем, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 2 и 5, в сумме 7. Персонаж добавляет к результату своё Отражение +1, что дает ему финальный результат 8. Это частичный успех — по правилам хода Ведущий ответит тебе на 1 вопрос.]*

Ведущий: Так это вопрос «Каков для меня наилучший путь к отступлению, избеганию чего-либо или проникновению?», действительно проникнуть через вентиляцию будет менее шумно, что позволит вам путешествовать по верфи и искать похищенный «Кровавый рубин» не призывая к себе внимания. Однако ты понимаешь что ближайший вентиляционный люк – придавлен тем самым батискафом.

Механик: Я попробую помочь. Наверняка, раз это ангар верфи, здесь есть кран или подъемник. Ведь так?

Ведущий: Я согласен с тобой. Но он, скорее всего, тоже не работает. [*Так как это очевидный факт, не нужно делать бросков, чтобы обнаружить крупный кран, болтающийся под потолком ангара.]*

Механик: Нет в этом мире такой вещи, которую я не смог бы починить. Пусть это и не корабельный движок, но я справлюсь. Отправляюсь чинить кран, который мы используем, чтобы убрать батискаф от стены. [*Чинить — это ход персонажа, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 1 и 3, в сумме 4. Персонаж добавляет к результату свой Страницы +2, что дает ему финальный результат 6. Это провал — по правилам, Ведущий воспользуется ситуацией и....*]

Ведущий: Во время ремонта кран внезапно пришел в движение, и по ангару разнесся ужасно громкий скрип проржавевших сочленений. Определенно, если на станции и были посторонние, теперь о вашем присутствии знают все.

Механик: Черт возьми, я не хотел!

Наемник: Я ожидал чего-то подобного. Выключаю фонарь и располагаюсь напротив выхода из ангара в следующие помещения верфи. Если они сюда сунутся, их будет ждать большой сюрприз.

Ведущий: Твоя предусмотрительность не подвела тебя. Спустя всего несколько минут по коридору заметались лучи фонарей и в ангар вломилась группа из семи человек, вооруженных разномастным оружием, в основном огнестрельного плана. Что вы будете делать?

Механик: Если ремонт еще не закончен, то мне не следует отвлекаться. Пусть наемник с охотником развлекаются, как умеют.

Охотник: А чего от него еще ждать? Я хочу прижаться к стене, рядом со входом, чтобы они проскочили мимо меня, когда будут забегать в помещение. [*Скрывай – это общий ход доступный всем, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 6 и 6, и даже без прибавок охотник реализует заявку на 10+, т.е. полный успех. Это не сложная заявка и выбрав два пункта из списка «Это не заняло много времени», и «Я сделал это качественно» он практически полностью обезопасил себя от попытки быть обнаруженным.*]



Наемник: Опять все приходится делать самому. Я целюсь в ближайшего адепта и обрушиваю на него и его соседей поток свинца.
[*Поток свинца — это стартовый ход Наемника, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 3 и 6, в сумме 9. Персонаж добавляет к результату своё железо +1, что дает ему финальный результат 10. Это полный успех — по правилам игрок выбирает два пункта из предложенных в описании хода трех.*]
Я выбираю две цели — двух ближе всего ко мне — которые получат урон, а все остальные будут прижаты к земле очередью, так что охотник получит +1, когда сделает свою первую атаку.
[*Игрок берет три кости, потому что это его урон и бросает их. Так как это бросок урона, считается результат каждой кости. Если выпало 4 или 5 — цель получает единицу урона. Если выпало 6 — цель получает две единицы урона. В этот раз выпало 4, 6 и 6 — практически шикарный результат — 5 единиц урона каждому. Ведущий сверяется с характеристиками — и понимает что обычный человек может перенести 2 единицы урона*.]

Ведущий: Когда ты открываешь огонь, двое парней даже не успевают понять, что происходит. Первые же иглы настигают их, отбрасывая на пол уже безжизненные тела. Остальные бросаются в укрытие. Что делает охотник?

Охотник: Я воспользуюсь ситуацией и подкрадусь к одному из адептов сзади, у меня бесшумное оружие и я хочу убить его не потревожив остальных. Атакую его. [*Атака — это общий ход доступный всем. На костях выпало 1 и 3, в сумме 4. Персонаж добавляет к результату своё Железо +0 и бонус +1, который получает за счет эффективного хода наемника, поэтому финальный результат — 5. Это провал — по правилам, Ведущий воспользуется ситуацией и*....]

Ведущий: Последствия неудачно начатого ремонта крана работают все еще против вас. Штукатурка посыпавшаяся на парочку противников, заставила троих из них обернуться, почти перед самой твоей атакой, и этого времени оказывается достаточно для того, чтобы они успели выстрелить. Урон от одного 2 кости, +1 ранения за каждых двух атакующих, брось две кости.
[*Ведущий может вообще никогда не бросать кости сам, доверяя свою судьбу самому же игроку. Он бросает 2 кости, и на них выпадает 1 и 5 — как мы помним, урон считается по каждой кости, так что в итоге охотник получает от броска одно ранение и за количество противников еще одно, в итоге - два. Однако на охотнике есть кожаная броня, он имеет право кинуть кубик защиты, выбросив на нем 6, т.е. списание 2х ран! Но выброшенное значение ни когда не может превысить итоговое значение защиты, т.е. 1 в случаи охотника. И того охотник получает 2 раны, защищается от 1, и получает по итогу оставшуюся одну рану*.]

Охотник: Неприятная ситуация. Мне срочно требуется помощь.

Наемник: Я поклялся защищать его (это записано в связях моего персонажа), так что встаю в полный рост, чтобы привлечь внимание и открываю огонь по тем парням, который атаковали охотника.
[*Ты уже знаешь, как работает атака, поэтому просто скажу, что адепт получил свои 2 единицы урона и «благополучно» выбыл из боя. Осталось всего 4 адепта, и их жажда крови слегка уменьшилась*.]

Механик: Надеюсь, я заставил этот кран работать?

Ведущий: Кстати, да. Пока твои соратники сдерживают натиск, ты смог завести кран. Что ты делаешь дальше?

Механик: Я подцепляю краном разваленный батискаф и сбрасываю его на адептов. Может, всех и не задавит, но зато точно заставит их на время отвлечься от перестрелки.

Ведущий: Отличная идея. Упавший батискав поднимает тучу пыли, которая скрывает все в радиусе нескольких метров. Выстрелы стихают, и у вас есть несколько минут передохнуть. Что вы делаете дальше?

Охотник: Так как доступ к системе вентиляции открыт, я ныряю туда.



Наемник: Аналогично.

Механик: И меня не забудьте!

Ведущий: С охотником и наемником проблем нет, они довольно близко стоят относительно вентиляции, но механику придется спускаться с обзорной площадки и бежать через весь ангар. Это может привлечь внимание, и понять куда вы делись.

Механик: Я не очень хорош в скрытных маневрах, я просто ускоряюсь, надеясь проскочить пока пыль не осядет. [*Избегание опасности — это общий ход доступный всем, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 5 и 5, в сумме 10. Мастер констатирует совершение этого хода, в данном контексте от Железа. Персонаж добавляет к результату своё Железо +1, что дает ему финальный результат 11. Это полный успех.]*

Ведущий: Не на секунду не задерживаясь, ты скатываешься по лестнице на одних руках и быстрее молнии проскальзываешь в вентиляцию. В прямом смысле прокатившись последний метр на штанах, пролетая в вентиляцию в позиции лёжа, чуть не зашибив только что залезшего туда наемника. Что вы делаете дальше?

Охотник: Мы будем путешествовать по верфи чтобы найти признаки «Кровавого алмаза» тут и там выглядывая из вентиляции.

Ведущий: Кто этим будет заниматься? [*обычно на совместные проверки, ответственность на себя все равно берет один игрок, а остальные могут лишь помогать]*

Наемник: Я буду помогать охотнику. [*Помощь — это общий ход доступный всем, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 3 и 5, в сумме 8. Персонаж добавляет к результату свои связи с охотником, охотник в них записан один раз и того +1, что дает ему финальный результат 9. Это частичный успех.]*

Ведущий: Ты можешь оказать помощь или помеху по желанию, однако на 7-9 ты также получишь все негативные последствия от провала данного игрока, что ты выбираешь?

Наемник: Я даю ему +1.

Охотник: Отлично, теперь я ищу его или верховного жреца культа, думаю они должны быть рядом! [*Выслеживание — это ход охотника, он хочет взять след верховного жреца, бросая две кости. На них выпало 3 и 5, в сумме 8. Персонаж добавляет к результату своё Отражение+1 и Помощи +1, что дает ему финальный результат 10. Полный успех.]*

Ведущий: В одной из отдаленных комнат ангара вы нашли не большое складское помещение, с данной позиции можно понять что тяжелая, обшитая металлом дверь в этом помещение закрыта на дубовый засов – сюда не так просто пробраться снаружи. В дали же установлено что-то типо алтаря, по крайней мери, на что-то другое это мало похоже. Сложенная пирамида из деревянных ящиков поднимает алтарь почти до потолка, а он в ангарах метрах в девяти от пола, освещает эту конструкцию три сотни свечей расставленных на каждом уровне ящиков. И знакомая вам мантия верховного жреца стоит на предпоследнем уровне этой пирамиды, склоняясь над чем-то спиной к вам.

На этом пример закончен, но приключения продолжаются.

Пример игры – выход в темное море

Ведущий: Прохладные волны темного моря бьют о борта вашего судна, медленно отходящего от берегов украденного летучими мышами Лондона в темноту, урывками раздвигаемую прожектором на корме. Куда вы собираетесь плыть?

Капитан (Класс Моряк): Я раздобыл лоцию до колонии ледяного острова, по рассказам топливо там уходит за баснословные деньги. Трюм у нас небольшой, зато баки заполнены до предела – если ничего не случится, мы получим неплохой навар и сможем вложить эти деньги в То Самое дело.

Ведущий: Т.е. вы совершаете путешествие, маршрут по картам. Я так понимаю ты управляешь своим судном сам, так же вы назначаете себе Штурмана и Кока – кто это будет?

Наемник: У меня нанят Соратник, вроде он говорил, что из него мог выйти неплохой следопыт... там, наверху... Я хочу поставить его на место Штурмана – это же возможно?

Ведущий: Да вполне. А кто будет коком?

Мошенник: Ну если парней не смущает что рядом с их супом я сварю пару ядовитых зелий, то я не против прибрать котелки к своим рукам. [*Путешествие — это общий ход от Страниц, Кок бросает 2 кости. На них выпало 2 и 2, в сумме 4. Персонаж добавляет к результату свои Страницы +2, что дает ему финальный результат 6. Это полный провал — мастер пользуется ситуацией по указанному пункту*]

Ведущий: Но сначала я хочу увидеть бросок капитана, чтобы описать ситуацию опираясь на оба ваших броска.

Капитан: Ну коли все в сборе, отправляемся – бросаю. [*Путешествие — это общий ход от Страниц, капитан бросает 2 кости. На них выпало 1 и 5, в сумме 6. Персонаж добавляет к результату свой Страницы +1, что дает ему финальный результат 7. Это частичный успех — по правилам капитан выбирает два пункта из списка*]. Тааак... Топливо я тратить не собираюсь – это деньги, во времени мы тоже ограничены, ну да ладно – у меня достаточно быстрое судно, надеюсь прорвемся. Я выбираю потратить 3d дней и потерять 1 корпус. Количество дней получается: [*Капитан бросает 3d6 кости и вычитает из броска движок своего судна. Выпало 1, 3 и 3, в сумме 7. Минус 3 за движки судна*]. Отлично всего 4 дня.

Ведущий: Что же, во время вашего путешествия случилось следующее. Вы напоролись на рифы, о которых не предупреждала лоция и которые не были указаны ни на одном клочке бумаги, которые вы гордо называете картами. Пришлось дать крюк, чтобы не повторить подобной ошибки впредь, ибо вы довольно знатно повредили обшивку, хорошо хоть серьезной течи нет. Ваш кок, обрадованный неожиданной лабораторией для опытов, большую часть суток уделял экспериментам с ядами – не удивительно, что в первый же ужин на стол вместо заявленного грибного супа было подано новое средство от запора. Спутать не сложно - в обоих варевах плавало обилие грибов. Как итог ваш штурман, как и практически все кого древние не уберегли от ужина, заняв другими делами, промучились с животами. Я срезаю количество дней хода «проводник» у следопыта в 2 раза. [*Ход – проводник, позволял следопыту 3 уровня быть Штурманом на 10+, если путешествие занимало не более шести дней, как итог этот срок снизался до трех дней*]. А также вы все получаете -1 на первый бросок в этом путешествии.

Наемник: Но он все еще может бросить ход «Следи» – даже если «проводник» не работает. Сейчас посмотрим. [*наемник бросает за своего соратника 2 кости. На них выпало 2 и 5, в сумме 7. Персонаж добавляет к результату Отражения своего соратника +1 и -1 за слабительное, что дает ему финальный результат 8. Это частичный успех — по правилам если что-то случится, штурман это заметит хоть и с опозданием*].

Ведущий: Что же – вам повезло, когда еще путешествие по темному морю не прерывалось странной находкой? Это случилось на третий день с утра, если это время чем-то отличается для вас от любого другого в этом подземном царстве тьмы, где покрытое туманной дымкой море не позволяет путешествовать с ветерком. Медленно бредущий кораблик среди белой пелены, вдруг натыкается на что-то – как будто в корпус постучали. Пару громких ударов прошло по борту от основания ближе к середине – вы все довольно отчетливо их услышали.



Капитан: Торможу сдавая чуток назад, не хватало еще раз нарваться на рифы в этом тумане.

Наемник: Выхватываю кольт, и медленно выглядываю за борт, с той стороны от куда раздался звук – готовый стрелять в любой момент в непрошеного гостя.

Мошенник: Услышав стук – выбегаю на палубу.

Ведущий: Выглянув, наемник с трудом различает в тумане лодку, одиноко шатающуюся на волнах, видно вы её чуть не протаранили, по этому она билась бортами об ваш корабль. Присмотревшись внимательно, лодка вроде не пустая, в ней лежит тело человека – точно рассмотреть не получается из-за тумана, но контуры проглядываются.

Наемник: Кричу чтобы тащили лестницы и багры, стоит посмотреть что нам привалило, да и мало ли, может он живой.

Ведущий: Отвернувшись буквально на мгновение и возвратив взгляд на лодку, ты понимаешь что тела там больше нет. Ты не стал хуже видеть лодку, да и туман не обволакивал её так уж сильно. Однако там где до этого ты видел тело, теперь проглядывает деревянное дно лодки. Тебя приводит в чувство звук тарабанящего об корму кольта, зажатого в твоей дрожащей руке.

Наемник: Пытаюсь взять себя в руки, пытаюсь убедить себя, что просто показалось, там наверное лежал какой-то пустой мешок – который я принял за тело, и его унесло ветром пока я раздавал указания.

Ведущий: Ты «избегаешь опасности» используя свою Волю. [*Избегание опасности — это общий ход, мастер сам может решить за счет чего он происходит в зависимости от ситуации и заявки игрока, Наемник бросает 2 кости. На них выпало 2 и 6, в сумме 8. Персонаж добавляет к результату свои Сердца +0 и -1 за несварение, что дает ему финальный результат 7. Это частичный успех — мастер решил дать игроку сложный выбор*]. Ты можешь сейчас отшатнуться, испугавшись этой чертовщины и лишь когда эту лодку затащат на борт и ты сможешь её осмотреть, обнюхать и прощупать полностью, убедишь себя в сказанном, до тех пор у тебя боязнь перед этой лодкой (-1 на все броски пока она где-то там). Или же ты получаешь пункт ужаса, понимая: что бы это ни было – оно ушло само, и сейчас плавает где-то поблизости.

Наемник: Думаю доставить её сюда не займет много времени – я беру первое.

Ведущий: И в тот же момент, когда твоя рука перестала дрожать, хотя сердце все еще бешено колотилось пытаясь вырваться из груди, один из трех матросов пытающихся поддеть лодку срывается с места. Его как будто что-то дернуло вперед, он пролетает метра два и скрывается за кормой судна. Двое других, опешивши держа веревки с крюками зацепленными за лодку, вдруг также начинают скользить к направлению «за борт».

Наемник: И правда... как я мог подумать что это будет так просто. Газебо убийца уже была, почему не лодка убийца. Хватаю двух матросов и вырываю их назад, всем весом, чтобы они отпустили все и упали спиной на судно.

Ведущий: Я думаю ты пытаешься их защитить, как итог Сердце *[Защита — это общий ход, мастер не много перефразировал заявку игрока, и выбрал подходящий пункт из этого хода (снизить эффект), Наемник бросает 2 кости. На них выпало 6 и 6, в сумме 12. Персонаж добавляет к результату свои Сердца +0, а также получает -1 за боязнь лодки, что дает ему финальный результат 11. Это полный успех*]. Так ты снижаешь эффект – а именно, попытку их выкинуть за борт, а также у тебя остается 2 сохранения на этих ребят.

Наемник: А чем черт не шутит, я хочу нанести свой урон лодке, она же их тянула?

Ведущий: Серьёзно? Это не Газебо, ты точно уверен? Впрочем это в твоих силах – ты совершил выстрел, я не прошу бросать тебя урон – лодка стабильно получила отверстие и начала захлебываться. А сейчас мне интересно чем же занимались остальные члены команды.

На этом пример закончен, но приключения продолжаются.

Создание поселения

Поселение - это любое цивилизованное место, предлагающее своим обитателям какую-это степень безопасности. Каждое поселение обладает качествами, отражающими его благополучие, размер и военную силу. Многие из них имеют и особые качества, описывающие необычные особенности поселения. Любую характеристику можно откидать d6 кубиком, если вы хотите создать полностью «случайное» поселение.

♠ Благополучие ♠

(-3) Голод: на продажу нет ничего, жесткая нехватка любых ресурсов необходимых для жизни. Труд неквалифицирован, почти бесплатен. Припасов нет.

(-2) Нищета: на продажу минимум что можно сделать собственными силами, никто не имеет больше того, в чём нуждается. Необученный труд дёшев. Припасы ограничены, в зависимости от типа поселения.

(-1) Бедность: на продажу есть только предметы первой необходимости. Оружие редкость, если только поселение не является хорошо защищённым или воинственным. Необученный труд широко доступен. Припасы ограничены, в зависимости от типа поселения.

(0) Посредственность: доступна большая часть повседневных предметов. Некоторые разновидности умелых работников. Любой тип Припасов.

(+1) Процветание: любой обычный предмет можно найти на продажу; большую часть видов умелых рабочих можно найти, но их время пользуется большим спросом. Любой тип Припасов.

(+2) Богатство: обычные предметы и куда больше, если знаешь где искать. Доступен труд специалистов, но он стоит дорого. Любой тип Припасов.

♠ Население ♠

(-3) Коллапс: ты знаешь то такое 3 жителя на мегаполис? Ты пришел по назначению.

(-2) Исход: поселение потеряло большую часть своего населения и находится на грани коллапса.

(-1) Падение: население куда меньше, чем было раньше. Есть заброшенные постройки.

(0) Стабильность: население соответствует размеру поселения, имеется небольшой прирост.

(+1) Рост: в городе куда больше людей, чем жилья.

(+2) Бум: поселение с трудом справляется с нахлынувшим людским потоком.

♠ Оборона ♠

(-3) Нет: крестьяне с дубинками, факелами и сельскохозяйственными орудиями.

(-2) Ополчение: способные мужчины и женщины с изношенным оружием, готовые ответить на зов, но нет постоянной стражи.

(-1) Дозор: на страже поселения стоит несколько дозорных, высматривающих опасность и решающих незначительные проблемы, но их основная роль — вызов ополчения.

(0) Стража: поселение охраняют постоянные вооружённые защитники. По поселению ходит всегда хотя бы один вооружённый патруль (зависит от размера).

(+1) Армия: большое количество вооружённых защитников. Поселение обладает укреплениями.

(+2) Легион: большое количество вооруженных защитников с лучшим доступным вооружением. Защитные укрепления поселения внушают ужас врагам.

♠ Иные качества ♠

• **Безопасность:** проблемы не касаются этого места, пока игроки не принесут их с собой. Идиллические и часто скрытые, эти поселения теряют “безопасность” вместо потери или уменьшения другого положительного качества.
• **Вера:** поселение особенно почитает собственную религию.
• **Редкость:** поселение предлагает товары и услуги, недоступные нигде в округе. Укажите их.
• **Ресурс:** поселение обладает легко доступным указанным ресурсом. Этот ресурс стоит здесь значительно дешевле.
• **Необходимость:** поселение испытывает острую или постоянную необходимость в указанном ресурсе. Ресурс продаётся здесь куда дороже.
• **Верность:** поселение принесло клятву указанному правительству или интересам некой личности. Клятва обычно является клятвой верности или обещанием защиты, но может быть и более конкретной.
• **Рынок:** сюда стекаются торговцы. В любой день выставленные на продажу предметы могут быть куда лучше, чем показывает благополучие поселения.
• **Вражда:** поселение затаило злобу против указанных поселений.
• **Прошлое:** в поселении однажды произошло что-то важное. Выберите одно и детализируйте или придумайте своё: сражение, чудо, миф, любовь, трагедия.
• **Волшебное:** кто-то в городе способен применять волшебные заклинания или пси услуги за плату.
• **Медицина:** в поселении сильно развита медицина. Здесь могут исцелять раны и, может быть, даже воскрешать мёртвых.
• **И многое, многое другое…**

Корабли

Судна разные нужны, судна разные важны.

♠ Характеристики ♠

Каждое судно может обладать своим набором характеристик, отражающих его уникальность, это: орудия, обшивка, баки, двигатели. Каждая из них отражает свой параметр и может изменяться в пределах от 0 до 5.

♦ Орудия – Корма ♦

Каждая успешная атака бортовым орудием наносит Урон, равный этой характеристике. Корабельные оружия считаются «тяжелыми», следовательно потребляют боеприпасы и пробивают «тяжелую броню» других судов. Орудия устанавливаются на корме барж, и если она попала под обстрел, весь обслуживающий их персонал может пострадать.

Модули развития:

✓ **Утятница:** Врятли это можно назвать корабельным оружием, но за неимением других средств обороны и это показывает себя вполне достойно. Урон+0, ближняя

❑ **Станковый пулемет:** Тяжелое орудие, предназначенное для ближнего боя с быстрым противником. Урон +2, ближняя

❑ **Гарпун:** практически не может пробить корабельную обшивку, но легко разрубает плоть местных тварей. Также позволяет притягивать вещи на борт, без необходимости выхода в море. Урон +2 тварям, ближняя, не является тяжелым оружием.

❑ **Крупнокалиберная винтовка:** Используется для поражения целей на большой дистанции, большим снарядом. Урон +0, дальняя.

❑ **Огнемет:** Тяжелое орудие, используемое на крупных кораблях военного флота. Поражает цель прямым выхлопом корабля от горения топлива. Каждый выстрел тратит 1 Топливо. урон +3, ближняя, область.

❑ **Пушка:** Не большая пушка, ядра и порох еще ни кого не подводили. Урон +1, ближняя и дальняя

♦ Обшивка – Мостик ♦

Обшивка увеличивает стойкость корпуса, который страдает при повреждении корабля. Стартовое количество корпуса равно: 1+Обшивка. Обшивка отвечает за модули Мостика, если мостик попал под обстрел, весь обслуживающий персонал там находящийся может пострадать.

Модули развития:

✓ **Рулевое колесо:** С помощью этого капитан может управлять кораблем.

✓ **Раструб оповещения:** Находясь за этим устройством капитан может отдавать приказы любому члену экипажа и получать информацию о состоянии любой системы.

❑ **Шлюпки:** Если корабль уничтожен, все на мостике автоматически могут погрузиться в шлюпки и ретироваться, в шлюпке 5 мест.

❑ **Дополнительная шлюпка:** (Требует шлюпки) установите еще одну шлюпку близь любого отсека корабля (кормы, кают, трюма), действующую также как и «Шлюпки». И Титаник будет вам завидовать.

❑ **Плавный ход:** Когда ты игнорируешь угрозу с помощью маневров, стрелок получает +1 на атаку.

❑ **Тихий ход:** Когда ты ведёшь корабль на минимальной скорости и не предпринимаешь резких манёвров, корабль становится невидимым для вражеских сенсоров или морских чудищ.

❑ **Поддать угля:** Когда ты пытаешься выжать максимум из двигателей корабля, спиши одно топливо и брось Страницы. На 10+ корабль невозможно догнать. На 7-9 тоже самое, но двигатели перегружены, и корабль получает повреждение, зачеркни 1 корпус.

❑ **Дополнительная обшивка:** увеличивает защиту корабля с 2 единиц тяжелой брони до 3х.

♦ Баки – Трюм ♦

Увеличивает вместимость трюма, и водовытеснение корабля, позволяя перевозить больше топлива и продвигаться дальше в темноту. Каждая единица бака позволяет перевозить на 2 топлива больше, изначально судно перевозит лишь 1 единицу топлива, достаточную для малых путешествий. Если трюм попал под обстрел, весь обслуживающий персонал там находящийся и груз могут пострадать.

Модули развития:

- ✓ **Трюм:** Вы можете перевозить 1 груз, плюс к команде судна.
- ❑ **Грузовой трюм:** Расширяет трюм до 5 едениц груза.
- ❑ **Спец груз:** Трюм оборудован специально для перевозки опасных грузов. С большой вероятностью повреждения корабля не затронут груз, а также такой набор оборудования позволит брать более выгодные заказы.
- ❑ **Батискаф:** Судно оборудовано батискафом для спуска в морские глубины.
- ❑ **Мастерская:** Отсек, оборудованный всеми необходимыми инструментами для работы механика.
- ❑ **Потайной трюм:** Грузы, помещенные в этот отсек, невозможно найти, если специально не искать контрабанду. В случае поиска брось Покров. На 10+ таможня ничего не нашла. На 7-9 то же самое, но тебе пришлось вовремя отвлечь их внимание. Возможно, они что-то заподозрили.

♦ Двигатели – Каюты ♦

Двигатели увеличивают скорость корабля, вычтите параметр двигателя из броска пройденных суток – путь не может занять менее 1 дня. Двигатели отвечает за модули Кают, если они попали под обстрел, весь обслуживающий персонал и пассажиры могут пострадать.

Модули развития:

- ✓ **Движок:** Двигательная система корабля для перемещения в море. В случае повреждения корабль не двигается собственными силами.
- ✓ **Каюты персонала:** Обычно до 10 мест под комфортное проживание экипажа.
- ❑ **Элитный пассажирский модуль:** Каюта на 2 персоны, но имеющая самые высокие стандарты комфорта.
- ❑ **Пассажирский модуль:** На корабле оборудован отсек для комфортного перевоза 8 пассажиров.
- ❑ **Камеры:** Для перевозки до 5 заключенных.
- ❑ **Мед. блок:** Ваше судно оборудовано медицинским кабинетом на четырех больных, с достаточным количеством припасов, однако судовой врач в состав модуля не входит, его придется искать отдельно.

♦ Модернизация и правила корабля ♦

Со временем персонажам может понадобиться изменить конфигурацию своего судна, и в этом помогут эти простые правила:

Характеристики: Увеличение характеристики корабля на 1 уровень стоит 3 богатства за каждый уже установленный уровень характеристики. Например, чтобы повысить Орудия с 2 до 3, необходимо потратить 6 фишек богатства. Максимальное значение любой характеристики корабля равно 5.

Модули: Каждый модуль стоит 2 + 1(за каждый уже установленный модуль) богатства. Каждая система может быть установлена только 1 раз.

Управление кораблем: Для того, чтобы управлять кораблем, необходимо несколько членов экипажа. На корме обязательно должен быть шкипер, каждым орудием должен управлять стрелок, а если вам нужно задействовать дополнительные модули, в них тоже должен кто-то находиться. При этом не стоит забывать о самой важной должности на корабле — о капитане. Находясь на мостике, капитан может отдавать приказы остальным членам экипажа, а также помогать им, просто находясь на своем посту.

Повреждения: Когда корабль получает повреждения, сравни их с Защитой корабля (по умолчанию защита 2, если вы не устанавливали дополнительных модулей), если защита перекрыта зачеркни один корпус и еще один если урон в два раза больше этого значения, а также один установленный модуль, он пришел в негодное для работы состояние. Модуль не работает, пока не будет отремонтирован, а находящийся в отсеке персонал в момент повреждения должен бросить Отражения. На -9 он также получает 1 ранение.
Т.е. при Защите 2, корабль списывает корпус за 3 ранения, два корпуса за 6 ран, три за 9 и т.д.

Соратники (наемники)

Соратники - NPC, находящиеся под вербальным контролем игроков. Это наемные работники, телохранители, эксперты и члены семьи, которые окружают персонажей и дают им дополнительные ходы, специфичные для своего типа.

♠ Общие правила ♠

Соратник никогда не попадает под полный контроль Ведущего, хотя он может вмешиваться в их поведение, когда того требует сюжет. В остальных случая что делает, как делает - решает контролирующий его игрок. Важно помнить, что соратник — самостоятельный персонаж. Свита аристократа - не соратник, а часть персонажа. Соратники же всегда приобретаются персонажем отдельно, вне написанного на листе персонажа.

Соратники поделены на несколько типов, каждый из которых имеет специальный ход и несколько характеристик. Если соратник является наемным работником, Благосостояние персонажа уменьшается на 1 – срок действия контракта обновляется каждое получение заработка (Т.е. если наемник погиб, вы все равно получаете на 1 богатство меньше в следующий отчетный период, после чего благосостояние приходит в норму). Соратники могут использовать все базовые ходы без ограничений, кроме тех случаев, где логика повествования может быть нарушена (решает Ведущий). У соратника указаны основные характеристики, остальной спектр характеристик, который не указан - считается равным (-1).

♠ Солдат ♠

Этот соратник специализируется на сражении, а потому обладает хорошими боевыми характеристиками.

Железо: +1; Отражение: +0
Урон: 2; Защита: 2; Ранения: 3

Боевая поддержка: солдат может не совершать бросок атаки, прибавляя свой урон к атаки нанимателя, по желанию игрока.

♠ Эксперт ♠

Также известен как специалист или инженер. Эксперт прекрасно разбирается в своей области и может быстро составить свое правильное, «экспертное» мнение об объекте исследования.

Отражение: +0; Страницы: +1
Урон: 1; Защита: 0; Ранения: 2

Бритва Оккама: Выбери область, в которой эксперт специализируется (список примеров смотри ниже). Когда он исследует предмет, связанный с этой областью, на 10+ Ведущий расскажет тебе не просто полезное, а критически важное о предмете. Более того, на 12+ ты узнаешь что-то, что ты вряд ли вообще мог бы узнать из исследования. Например, какой-то факт, лишь косвенно связанный с предметом.

Примеры специализации: криминалист, ученый, следователь, патологоанатом, бизнес-консультант, аудитор, геральдист, инженер.

♠ Секретарь ♠

Так же известен как персональный ассистент, подручный, представитель. Секретарь поможет тебе выглядеть более уверенно во время серьезных переговоров. Он соберет необходимую информацию, подключит важные связи и обеспечит надежную поддержку за «столом переговоров».

Страницы: +0; Покров: +1
Урон: 1 Защита: 0 Ранения: 2

В своем кругу: Потратив 3 часа на подготовку, секретарь гарантированно обеспечит тебя рычагом воздействия, необходимым для ведения переговоров. Главное, чтобы в это время секретарь имел доступ к информации - некого связного или доступ к нужным бумагам.

♠ Индиго мальчик ♠

Он тот, кто некоторое время учился у мастера магии или познал путь бога, однако сам не достиг больших высот, хотя талант на лицо.

Страницы: +1; Уровень мастерства (от 0 до 4)
Урон: 1; Защита: 0; Ранения: 2

Помощь в колдовстве: когда Индиго мальчик помогает творить заклинание или магические эффекты уровня ниже, чем уровень его мастерства, он прибавляет свои Страницы как помощь вашим или же он может как-то усилить эффект заклинания, не добавляя помощи к броску. Конкретные эффекты зависят от ситуации и заклинания и определяются ведущим. Как именно изменит эффект помощь, ведущий должен описать до того, как заклинание будет сотворено. Но самое важное преимущество, которое даёт такая помощь — от всех негативных последствий колдовства страдает в первую очередь «Индиго», если вы не заявите обратного.



♠ Взломщик ♠

Взломщики — мастера сразу в нескольких сферах, обычно касающихся дел незаконных или опасных. Они хорошо управляются с механизмами или ловушками, однако непосредственно в битве пользы от них немного.

Отражение: +1; Покров: 0; Умение взломщика (от 0 до 4)
Урон: 1; Защита: 0; Ранения: 2

Нахождение ловушек: если впереди отряда пустить взломщика, он может обнаруживать ловушки, прежде чем герои в них попадут. И если ловушка срабатывает из-за взломщика, то он получает полный урон от неё, однако игроки получают бонус прибавляя величину «умения взломщика» к своей защите против действия западни. В большинстве случаев попавший в ловушку взломщик нуждается в немедленном лечении.

Обезвреживание ловушек: Если герои разобьют лагерь рядом с ловушкой, взломщик сможет безболезненно обезвредить её к тому моменту, когда стоянка будет закончена. В среднем 8 часов минус уровень взломщика.

♠ Мед. Сестра или фельдшер ♠

Низкий ранг медицинской иерархии, в обязанности которого входит выполнять несложные поручения и проводить повседневный уход за больными. Сами они не владеют большими познаниями в медицине.

Страницы: +1; Сердца: +0
Урон: 1 Защита: 0 Ранения: 2

Поддержка: он может попробовать понять (исследовав больного), что беспокоит человека, общаясь с ним и успокаивая. Тем самым снижая ему 1 пункт ужаса в несколько дней.

Перевязка: когда фельдшер перевязывает ваши раны (используя припарки или припасы нанимателя), вы излечиваете две живучести, и получаете -1 ко всем проверкам до конца дня, из-за тугой перевязки. Фельдшер может перевязать одного больного лишь раз в день.

♠ Телохранитель ♠

Телохранитель прикрывает своего нанимателя от клинков, когтей, зубов и заклинаний, которые могут навредить ему.

Сердца: +1; Железо: +0
Урон:2; Защита: (от 1 до 3х); Ранения: 3

Принять на себя: Вы можете перенести с себя любое количество только что полученных ран на телохранителя, даже если он не защищал вас.

Прикрывать: Телохранитель может помочь вам в опасных ситуациях (при провале «избегая опасность»), он может получить одно ранение, но предоставив вам свой бонус брони от текущей угрозы.

♠ Следопыт ♠

Идти по следу он обучен , однако до настоящего охотника ему далеко: он мало что знает о необычных животных и местах.

Страницы: +0; Отражения: +1; Уровень следопыта (от 0 до 4)
Урон: 1 Защита: 0 Ранения: 2

Проложить путь: Если следопыту дать время изучить следы, пока разбиваете лагерь, то когда вы вновь двинетесь в путь, вы можете пойти по найденном следам. Пока не изменится окружающая среда, обстоятельства путешествия или погода, вы след не потеряете. В среднем 8 часов минус уровень следопыта.

Проводник: Когда следопыт выступает в роли Штурмана(разведчика), его работа автоматически считается успешной на 10+, если путешествие занимает количество дней равное или меньше удвоенного уровня следопыта.

♠ Ремонтник ♠

Хорошо подготовленный чернорабочий, разбирающийся в принципах ремонта механических машин или имеющий иные приоритеты. Выбери область, в которой ремонтник специализируется.

Страницы: +1
Урон: 1 Защита: 0 Ранения: 2

Ремонтные работы: Если ремонтнику дать время что-то починить, пока разбиваете лагерь, то к тому моменту когда стоянка будет закончена – он приведет её к нормальному состоянию.

Примеры специализации: автомобильный транспорт, судовое дело, электроника, оружейное дело, строительное дело.

Противники

Здесь ты найдешь список противников, которых ты можешь использовать для создания персонажам дополнительных проблем.

♠ Правила ♠

Каждый противник имеет собственные ходы, по аналогии с ходами Ведущего. Также каждый противник имеет цель, к которой стремится, урон, который наносит в прямом противостоянии, максимальное количество ранений, которое он может пережить.

Противники не являются простыми фишками на карте. Каждый из них обладает собственной целью, а потому будет действовать исходя из нее. Если пират жаждет наживы, то, как только шанс разбогатеть станет мизерным, бандит обратится в бега. Старайся сделать противников «живыми» — у них тоже есть желания, недостатки, собственное видение мира. Шаблонный бравый десантник не так интересен, как ветеран трех войн, переживший потерю друзей и несколько ранений. Чем больше деталей ты будешь выдавать игрокам во время игры, тем более интересной получится история.

Каждый злодей в этой книге обладает своими ходами, которые ты можешь использовать вместе со своими обычными ходами Ведущего. Но не стесняйся расширять набор — настольная ролевая игра хороша как раз тем, что в ней ты ограничен лишь своей логикой и фантазией.

♠ Примеры противников из мертвых земель ♠

Автоматон: напоминают грубые человеческие фигуры, состоящие из большого туловища (вмещающего котёл на призрачной руде), конечностей с поршневыми приводами и латунной цилиндрической головы. Одна рука заканчивается клешнёй, вторая — пулемётом Гатлинга или огнемётом, прикреплённым к локтевому суставу.

Урон: 5; Защита: 4; ОЖ: 8

Теги: Механизм, Большой, Медлительный, Одиночка, Любая дальность.

❖**Самоуничтожение:** Взрывается на гране гибели, тяжелым уроном снося все в радиусе двух десятков метров.

❖ **Покрыть область огнем:** Полностью защищает одну область, нанося урон градом пуль любому кто в ней окажется.

Адские осы: исполинские версии обычных. Их покрытый шипами экзоскелет отливает ярко-алым, из-за чего люди, которым не повезло жить рядом с ульями этих тварей, называют их «красноспины». Длина этих чудищ варьируется от полуметра до метра . Также матки адских ос, могут управлять обычными осами, пчелами, трутнями и т.д. попавшими под дальность их контроля.

Оса: Урон: 3; Защита: 2(от стрелкового); ОЖ: 2

Теги: Насекомое, Быстрое, Орда, Полет, В упор.

❖**Яд:** Изматывающий яд, больные чувствуют жар и усталость. В больших количествах смертелен.

❖ **Коллективный разум:** Все солдаты лишь инструмент Матки, являющейся единым мозгом улья.

❖**Матка:** одна из ос является маткой, чаще всего это самая большая особь.

Облако трутней: Урон: 1; Защита: 0; ОЖ: 2

Теги: Насекомое, Быстрое, Единая группа, Полет, Под контролем, В упор.

❖**Рой:** Поскольку рой состоит из множества адских ос, обычные атаки и стрельба не наносят урона. Площадные атаки действуют как обычно. От роя можно оторваться, прыгнув в воду.

❖ **Укусы:** Все кто оказался в облаке получают 2урона игнорирующего броню в некоторый период времени, если конечно не обладают герметичным костюмом.

Морской житель: Человек предавший бога и давно ушедший в пороки служения древним. Потеряв своё обличье, став чудовищем эти твари возвышаются до двух метров и покрыты грубой, серой чешуйчатой шкурой. Между их когтистыми пальцами на руках и ногах тянутся плотные перепонки, иногда их лопатки украшает небольшой плавник. Глаза становятся чёрными, а губы утолщаются и выпирают, скрывая посаженные в широкой пасти два ряда острых как бритва зубов, а на глотках чудищ появляются жабры.

Урон: 3; Защита: 1; ОЖ: 4

Теги: Тварь, Подводная, Группа, Вызывает ужас(1), В упор.

❖**Притворство:** Может принять форму похожую на свой истинный человеческий вид, однако не может в нем двигаться и длительность притворства сильно ограничена.

❖ **Жажда крови:** Почувствовав кровь, безраздумно набрасываются на источник, четверых морских жителей хватает чтобы обглодать человеческое тело за десяток секунд. И еще минута чтобы поглотить кости, если их голод мяса больше нечим удовлетворить.

❖**Матка:** одна из ос является маткой, чаще всего это самая большая особь.



Блуждающий огонёк: Со стороны это чудовище выглядит как сгусток света размером с человеческую голову. Некоторые считают, что это души тех, кто погиб в пучине темного моря, болотах, обвалах шахт или других несчастных случаях, связанных с местами их обитания. Истины не знает никто, но всем известно, что они на редкость опасные твари. Им практически невозможно навредить, но сами по себе огоньки не могут нанести прямого урона. Вместо этого блуждающие огоньки привлекают других последовать за ними в глухую ночь. Они неминуемо заводят жертву в могилу, после чего жадно поглощают её боль и страдания. Огоньки наделены разумом и способны общаться вспышками света или даже азбукой Морзе. Тем не менее, они редко связываются с людьми, разве что пытаясь подбить глупого смертного на совершение фатальной ошибки.

Урон: 0; Защита: 0; ОЖ: 2

Теги: Дух, Астральное тело, Невероятно быстрое, Одиночка, Маленький, Полёт.

❖**Сгусток энергии:** Имеет 3 защиты от магии и других влияний способных её навредить, даже если сила должна игнорировать обычную защиту.

❖ **Внушение желаний:** Огоньки легко могут завладеть вниманием или даже подмять волю существа под себя, если их план по заманиванию терпит крушение.

Вендиго: Иногда отчаянье и неминуемая гибель может заставить людей ради выживания прибегнуть к немыслимому — к каннибализму. За этот пир приходится платить, и цена высока. Вендиго - чудовищные духи тех, кто ел плоть своих товарищей, чтобы выжить. Их жуткий вой можно услышать практически в любых регионах и кладбищ кораблей. Они страстно желают лишь одного - человеческой плоти, единственное что способно утолить терзающий их голод.

Урон: 5; Защита: 0; ОЖ: 6

Теги: Тварь, Вызывает ужас(1), Одиночка, Ночное, Бесстрашное, В упор.

❖**Слабость:** если кому-то удастся залить в горло вендиго горячего свечного жира, тот мгновенно умрёт. Удачи, парень!

❖ **Неуязвимость:** Он неуязвим практически к любому типу оружия и магии, кроме открытого огня.

Гигантская акула: Эта тварь — очень большая акула (10 метров в длину) с очень большой пастью, усеянной большими зубами. Решившему связаться с такой рыбиной, действительно не повезло! Акулам подобных размеров нужно неимоверное количество пищи, поэтому они без разбору жрут всё, что шевельнётся в их присутствии. Запах крови вводит этих тварей в состояние бешенства.

Урон: 5; Защита: 2; ОЖ: 10

Теги: Животное, Подводная, Одиночка, Большая, Кровавый, В упор.

❖**Таран:** Может наносить тяжелые повреждения кораблю на 3 урона.

❖ **Кровавая ярость:** кровь в воде, пролившаяся в результате атаки акулы или же по другой причине, вводит акулу в состояние бешенства, увеличивая её урон на 2 (как обычный так и тяжелый).

Кракен (или гигантский осьминог): Массивная голова гигантского осьминога достигают трех-пяти метров в деаметре, а каждое из восьми щупалец 6-8 метров в длину. Окрас их кожи варьируется от грязно-бурого до серого и способен меняться в соответствии с окружением подобно шкуре хамелеона. Обычно они питаются тварями, с которыми бы побоялись связываться хищники поменьше, — например, акулами и китами-убийцами (а также неудачливыми моряками).

Урон: 4; Защита: 0; ОЖ: 10

Теги: Животное, Подводный, Одиночка, Большой, В упор.

❖**Чернильная завеса:** Осьминог может выпускать чернильное пятно, пытаясь скрыть себя под водой или ослепить противника, в связи с его размерами оно получается просто огромным.

❖ **Щупальца:** Осьминог может без проблем сражаться с десятком противников человеческого размера, а его щупальца могут считаться за отдельного врага.